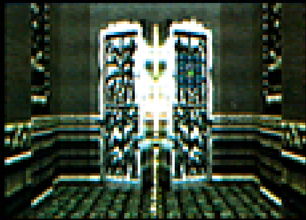

PlayStation
b.l.u.e.
Legend of water
HUDSON®

CONTENTS もくじ

Chapter 1
through the gate

Chapter 2
child of the





Chapter 3
who am I?



このゲームは、主人公マイアを操作し、イルカなどのオプション・キャラとともに古代海底遺跡や沈没船などに仕掛けられた、数々のトラップや謎を解き明かしながら進めていきます。
神秘的な海のなかで、リアルな浮遊感覚を体感しながら、スリリングでミステリアスな冒険をお楽しみください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 01459

……来るのだ、ここへ……

昔から見る不思議な夢。

……マイア。お前には、使命がある……

その中で、私を呼ぶ不思議な声。

……はやく。時は、来た……

dinosaur





そして私は、ここへ帰ってきた……。

Chapter 4

beyond the sea

Chapter 5

truth and answer

バックストーリー＆キャラクター紹介1

夏休みを利用して、
海洋調査基地＜ノーザンクロス＞へ
やって来たマイア。父がリーダーを務める
国際海洋調査チームUSRが発見した、
伝説のムーの神殿と思われる遺跡の発掘という、
歴史的調査を見学するのだ。
しかし、マイアには、もっと大切な何かが、
そこにはあるような気がしてならないのだった。
マイアには、昔からよく見る不思議な夢があった。
海底に沈む遺跡の奥から、自分を呼ぶ声がするのだ。
ムーの神殿らしき遺跡が発見されて以来、
その声はますます強くなってきている。
ノーザンクロスに到着したマイアは、さっそく
仲良しのイルカ・ルカと海へ潜ってみた。
それが、自分の中に秘められた、
遥かなる神秘への旅立ちだとは知らずに━。



ルカ

マイアとともに育ったイルカ。心が通じ合う一番の親友でもある。海中ではマイアをサポートしてくれる頼もしいパートナー。



マイア
（17歳・アメリカ人）

明るく優しく、好奇心の強い女の子。昔からよく見る不思議な夢に誘われるようにノーザンクロスへとやって来た。





ＣＶ：宮村 優子

ハルベルト
（45歳・アメリカ人）



マイアの父で、海洋考古学博士。国際海洋調査チームのリーダーであり、真面目で責任感が強い頑固者。

キャラクター紹介２

［ノーザンクロス］
国際海洋調査チーム USRスタッフ



ダーク
（62歳・スコットランド人）

面倒見がいい機械技師で、基地や潜水艇のメンテナンスを担当している。お酒が大好きな気のいいおじいさん。



小太刀
（25歳・日本人）

明るく気さくで、誰からも好かれる女医。理知的なだけでなく、裁縫や料理も得意で、マイアの姉のような存在である。



青龍
（23歳・中国人）

地質天文学者。常に、沈着冷静で感情を表に出さない。口数が少なく、余計なことは言わないタイプだ。



クリス
（20歳・マレーシア人）

物静かな言語学者。
多少内向的なところがあり、身体もあまり丈夫ではない。爬虫類系は大の苦手。



グレイブ
（28歳・イタリア人）

古生物学者でありながら、マッチョで陽気な性格の持ち主。行動的である反面、ロマンチストでもある。



パスガノン
（42歳・ギリシャ人）

クールな生物学者。冷酷で野心家の一面もあり、あまり周囲の人間とは打ち解けていない。

[ゲームスタート]

●プレイステーション専用CD-ROMとメモリーカードをメモリーカード差込口1、2のどちらか、または両方にセットして電源ボタンをONにします。

●続いてオープニングデモが流れます。オープニングデモはSTARTボタンを押すとスキップできます。

●デモが終わるとタイトル画面が表示されます。初めてゲームをする場合、メニューの中から「GAME START」を方向キーの上下、またはSELECTボタンで選択し、STARTボタンか○ボタンで決定します。ムービーが流れ、ゲームが始まります。

●また、前回セーブしたデータから始めたい場合、「LOAD」を選択し、この時メモリーカード差込口1、2どちらのデータを使用するか選択してください。

●コントローラのボタン設定や、ムービーのON/OFFなどの設定を変更する場合には、「OPTION」を選択して行ってください。



●タイトル画面



●ムービー画面



●OPTION設定画面

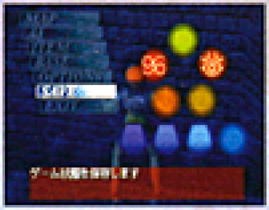


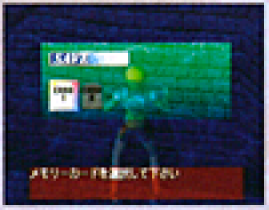
●LOAD画面

＜セーブの仕方＞

基地マップ移動モード画面、海面、遺跡内の空気たまりで、△ボタンを押すと選択画面が表示されます。「SAVE」の項目を選び、差込口1、2のどちらのメモリーカードにセーブするかを選択してください。また、メモリーカードの空き容量が1ブロック必要となりますので、あらかじめ必要な空き容量を確保してください。 ＊選択画面についての詳しい説明は、P12の「選択画面について」をご覧ください。

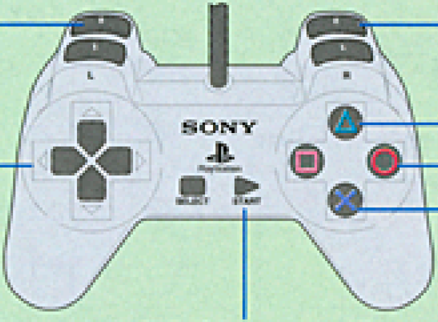
●SAVE画面





[基地での操作]

〈ノーザンクロス〉でのマイアの操作方法です。基地では、各部屋間の移動を行う「基地マップ移動モード」と「部屋内移動モード」の2種類があります。



L2ボタン：倍速動作

方向キー
↑：上の階へ移動
←：位置セレクト
→：位置セレクト
↓：下の階へ移動

R2ボタン：部屋を出る

△ボタン：選択画面

○ボタン：決定

×ボタン：キャンセル

STARTボタン：ポーズ

＊□ボタン、L1・R1・SELECTボタンは使用しません。

■ 方向キー

↑：基地マップ移動モードで、上の階へ移動します。

↓：基地マップ移動モードで、下の階へ移動します。

→：移動する場所の昇順セレクトを行います。

←：移動する場所の逆順セレクトを行います。

■ ○ボタン　：移動する位置の決定や会話メッセージの先送りをします。

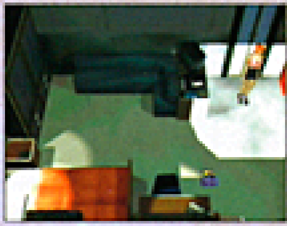
■ △ボタン　：選択画面に移ります。＊選択画面についての詳しい説明は、P12の「選択画面について」をご覧ください。

■ L2ボタン：押し続けると動作や会話が倍速になります。

■ R2ボタン：部屋内移動モード画面から、基地マップ移動モード画面へと移行します。

■ STARTボタン：ゲームを一時的に中断できます。

部屋内移動モード画面



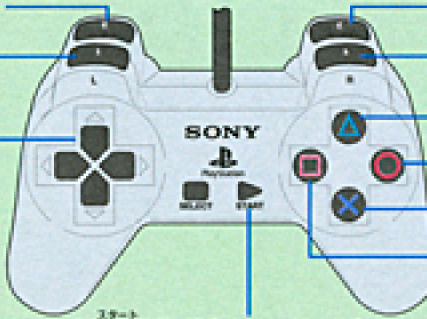
基地マップ移動モード画面



操作方法２

［水中での操作］

水中での慣性、制動、水流変化などの影響を受け、本当に海中で漂っているような浮遊感覚を体感することができます。



L2ボタン：視点移動
L1ボタン：左へ移動
方向キー
↑：下を向く
←：左へ旋回
→：右へ旋回
↓：上を向く
R2ボタン：特殊移動
R1ボタン：右へ移動
△ボタン：選択画面
○ボタン：イベントボタン
×ボタン：後退
□ボタン：推進
STARTボタン：ポーズ
＊SELECTボタンは使用しません。

■ **方向キー**　↑：下を向きます。↓：上を向きます。
＊キャラは、水面に対して垂直まで向きを変えられます。
←：左へ旋回します。→：右へ旋回します。

■ **L1ボタン**：向きを変えずに、左へ移動します。

■ **R1ボタン**：向きを変えずに、右へ移動します。
＊スピードの最高点で、逆のボタンを押すと回転します。

■ **□ボタン**：押すと前進し、連打すると速度が上がります。
離すと徐々に静止します。

■ **×ボタン**：押すと上体を起こし、前へ足を出して後退します。

■ **○ボタン**：特定の仕掛けの正面で押すと、変化が起きます。＊物を押すのは、正面から体当たりします。

■ **△ボタン**：選択画面へ移行します。＊詳しい説明は、P.12「選択画面について」をご覧ください。

■ **L2ボタン**：押しながら、方向キーの←↓→を押すと、その方向にカメラアングルが一時的に変わります。

■ **R2ボタン**：押しながら、方向キーの↑↓を押すと、上下位置を微調整することができます。

■ **STARTボタン**：ゲームを一時的に中断できます。

肺活量メーター：残量がなくなるとゲームオーバーです。攻撃を受けても減少します。

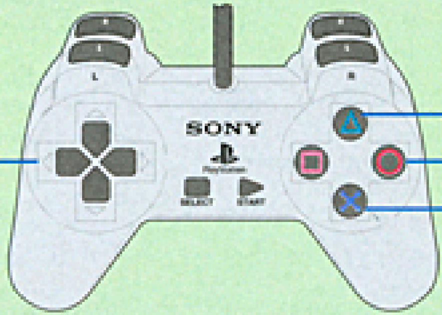


・・・コンパス

操作方法 3

［手元アップ画面での操作］

ある特定の仕掛けの前では、手元アップの画面に移ります。



＊他のボタンは使用しません。

■ 方向キー　↑：画面上の手を上へ移動させます。
　　　　　　↓：画面上の手を下へ移動させます。
　　　　　　←：画面上の手を左へ移動させます。
　　　　　　→：画面上の手を右へ移動させます。

■ ○ボタン　：その場の状況に応じて、物を取ったり、スイッチを押したりして、手の近くにあるものを操作します。

■ ×ボタン　：キャンセルボタンです。通常画面に戻ります。

■ △ボタン　：アイテム選択画面へ移行します。このモードでのアイテム選択は、手元アップで使用できるアイテムだけが自動的に整理されています。



選択画面について

［選択画面］ ゲーム中、△ボタンを押すと選択画面に移ります。ここでマップを見たり、アイテムを選択したり、さまざまな項目を選ぶことができます。



〈選択画面〉



方向キー：項目選択

△ボタン：選択画面へ移行

○ボタン：決定

×ボタン：前の画面に戻る

＊他のボタンは使用しません。

MAP ……………マップ表示

○ボタン：海の全体マップを表示します。

ITEM …………アイテム選択

方向キー　：←→でアイテムを選択します。

○ボタン　：決定　△ボタン：選択を解除します。

＊×ボタンで選択画面に戻る。

＊通常画面の時に選択すると、そのアイテムを○ボタンで使えるようになり、手元アップ画面の時に選択すると、手に持って使用します。

OPTION …コンフィグ

ゲームシステムのコンフィグを行います。

EXIT……………ゲームに戻る

○ボタンを押すとゲームに戻ります。

AI ………………オプション行動

連れていくイルカなどのオプションキャラの行動を設定することができます。

方向キー：←→で行動を選択。○ボタン：決定

〈探索モード〉重要物の発見

〈協力モード〉協力しイベントを解く

〈待機モード〉その場で静止し待機

〈誘導モード〉敵や主人公を誘導

＊×ボタンで選択画面に戻ります。

〈AI画面〉



BASE ………基地に戻る

○ボタン　：このボタンで選択し、基地の ダイビングデッキに戻れます。

＊海のマップのみ出現。特殊なイベント中には出現しない場合もあります。

SAVE ………バックアップ

ここでゲームの保存を行います。

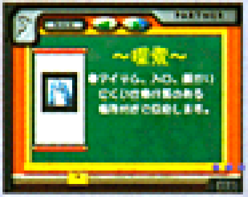
＊基地マップ移動モード、海面、遺跡内の空気たまりで出現します。

マイア・ノートについて

[マイア・ノート] マイアが自室に戻り、机近くでボタンを押すと、マイア・ノートを開くかどうか聞いてきます。○ボタンを押して開いてみましょう。

●ルカ・マーク

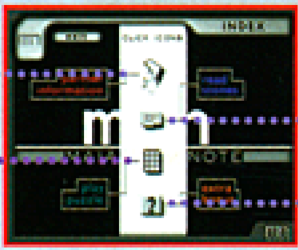
イルカのイラスト部分にアイコンを移動して○ボタンを押すと、ルカの役割と操作方法を確認することができます。



●石版マーク

持ち帰った石版をクリスに解析してもらった後なら、ここでその内容を確認することができます。アイコンを移動して○ボタンを押してください。





●パズル・マーク

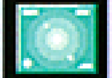
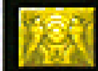
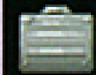
ミニゲームとして、絵合わせパズルを楽しむことができます。アイコンを移動して○ボタンを押しましょう。移動させたいパズル片の上で○ボタンを押すと、空欄方向へパズル片を移動させることができます。



●エクストラボーナス・マーク

絵合わせパズルをクリアすると、これまでに見たムービーの中から好きなシーンを選んで見ることができます。ムービーナンバーを選んで○ボタンを押すとムービーが始まります。ムービー開始後にキャンセルする時は、STARTボタンを押してください。

アイテム一覧

	サメ用しびれ薬	サメを一時的に動けなくする薬。		銀のメダル	銀色に輝くメダル。
	しびれ薬	海中の生物を一時的に動けなくする薬。基地内で入手。		謎の金属板	何も書かれていない青い金属板。
	起爆スイッチ	爆弾を遠隔爆破するリモコン。		パネル	謎の紋様が描かれたパネル。
	ニッパー	道具箱の中にある。		船長のカギ	船長の近くで入手。
	ドライバー	道具箱の中にある。		カードキー	カード型のキー。
	爆　弾	高性能爆弾。		カ　ギ	遺跡で発見したカギ。
	石　像	小さな謎の像。入手方法は不明。		生物断片	謎の生物の断片。
	短　針	時計の短針。		ケース	丈夫なジュラルミンケース。
	歯　車	何かを動かすための歯車。		球　体	謎の球体。
	破　片	謎の破片。		水中デジタルカメラ	水中でも使用可能なデジタルカメラ。
	金のメダル	金色に輝くメダル。		腕　輪	発信機付き端末の腕輪。基地内で入手。

「b.l.u.e.」の謎に迫る、20のPOINT。

攻略アドバイス集

ここからのページは、謎解きのポイントや攻略的アドバイスをまとめてあります。冒険を進める上で行きづまったりしたら、参考にしてください。でも、まずは下の基本的アドバイスに従って、自分でチャレンジしてみよう！

これだけは守れ！ ―基本中の基本―

基本１：基地内はくまなく歩くこと。基地はB1F～2Fの3階建て。方向キーの↑↓を押すと、上の階、または下の階へ行けるぞ。

基本２：OPENになっている部屋には必ず入っていこう。基本的に個人の部屋はカギがかかっているが、時には開いていることもある。そのチャンスを見逃すな。

基本３：基地内で「???」マークが出たら、○ボタンを押せ。きっと有力な情報が得られるはず。同じ人に何度も話しかけてみるのがコツだ。また、マイアの部屋のベッドに、「???」が出たら、寝てしまうのもおすすめ。新展開があるかも……。

基本４：探索に行きづまったら、いったん基地へ戻ろう。何か足りないもの、知らなかった情報が見つかるかもしれないぞ。

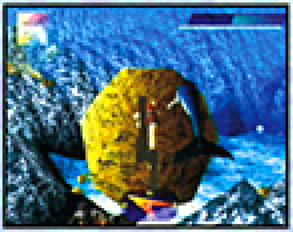
基本５：遺跡や沈没船から出たら「BASE」を選ぼう。一瞬で基地へ帰ることができるのだ。

攻略アドバイス

POINT 1 :基地近く

力を合わせて人命救助

ルカと気持ち良く海の中を漂っていると、見知らぬダイバーが岩の下敷きに!
女の子ひとりの力で岩を動かすのは無理。
でもルカと一緒なら、きっと……。



POINT 3 :遺跡へ行く途中

ルカは頼れるパートナー

海を進んでいくと、激しいうず潮に行く手を阻まれてしまう。この時、周囲をよく見回すと大きな岩が……。人助けをしたのと同じように、ルカと一緒に岩を押してうず潮をシャットアウトしよう。



POINT 2 :基地内のとある部屋

アポはなくても地図は取れ!

遺跡へ行きたい。と思っても、やみくもに海へ出ていっても迷うばかり。ところが、ほしいものは意外な場所で手に入る。眠れないある夜、基地内をウロウロしていると、ある人の部屋がOPENになっている。そっと中に入ってみると机の上に海図が!



POINT 4 :海の中

ルカについてきゃ大丈夫

海の中にはいろいろな魚たちがいる。しかし、美しい熱帯魚など、目を楽しませてくれる魚ばかりではないのだ。たとえばマンボウ。コイツを見かけたら、ルカに誘導してもらうのが一番。上手にマンボウをよけて、前に進めるぞ。

POINT 5 :遺跡の入り口

押してもダメなら、押してみな?!

遺跡の固く閉ざされた扉を開けるには、あるパズルを解かなくてはならない。どのブロックを押したら、どこのブロックに影響するのかをよく見極め、ゆっくり考えれば大丈夫だ。



POINT 7 :遺跡内

光の柱でお留守番?!

遺跡内にはいろいろな仕掛けがあり、「光の柱」もそのひとつ。柱に誰かが触れていれば道は開けているのに、柱から離れた途端に道は閉ざされてしまう。ということなら、ルカを光の柱に待機させておけばOK。



POINT 6 :遺跡内

扉のカギはスイッチにあり

遺跡の中に入るとすぐに、青いスイッチが見つかるはず。危険はないので迷わず押そう。遺跡を探索していると、他にも3色のスイッチが見つかるので、すべて押していこう。するとどこかの扉が……。



POINT 8 :遺跡の奥

絵合わせパズルで大脱出!

いきなり、遺跡の奥の部屋に閉じ込められてしまった。部屋を出るカギは絵合わせパズルだ。遺跡に入ってすぐに見た、ある模様を覚えていれば、パズルを解くのは簡単。扉が開くだけでなく、1枚の石版も発見するはずだ。



POINT 9 :基地内の医務室

おしゃべり好きで命びろい?!

基地内にいる時は、とにかくいろいろな場所に顔を出して、だれかれ構わず何度も話し掛けよう。話のついでに、とある人がくれる物が後で命を救ってくれる……なんてこともあるのだ。



POINT 10 :基地内機械室

親父さんにはおねだり作戦!

沈没船を目指して出発したものの、積み上げられたコンテナがジャマで前に進めなくなってしまう。ここはいったん基地へ戻って親父さん・ダークのところへ。コンテナを吹っ飛ばすアイテムをくれるはずだ。

POINT 11 :沈没船入り口

2度あることは、3度ある

沈没船の入り口は大きなコンテナでふさがれていた。ここでもルカの力を借りて一緒にコンテナを押し退けよう。

POINT 12 :沈没船内

暗号を解いて暗証番号をGET!

沈没船内のある部屋には、階級章の解説表が壁に貼られていた。着ている制服で、曹長·1曹·2曹·3曹といった階級がわかるようになっているのだ。そういえば、船内には何体かのガイコツが浮かんでいたはず。ガイコツを観察すると、彼らの胸に数字が書かれているのに気づくだろう。その数字とガイコツの階級を組み合わせてみれば……。

POINT 13 :沈没船内

意味深メッセージに要注意!

沈没船の2階にある、船長のガイコツの手からGETしたカギで、ある部屋をあけると、机の上に意味深なメッセージが書かれたメモが。どうやら、すぐ隣の部屋にある絵画と石像に関係があるらしい。メッセージの意味をよく考え、石像を動かすと……。



POINT 14 :沈没船入り口

爆弾犯は現場に戻る?!

いきなり思わぬ敵に遭遇。なんとかある部屋に逃げ込んだものの、扉が打ち破られるのは時間の問題…ところが、部屋の中に爆弾装置を発見。リモコンを取ったら、敵を部屋内におびき寄せて閉じ込め、部屋の外からリモコンON。爆破した部屋に再び入って、敵の破片を拾ったら、爆風で開いた穴から脱出だ。

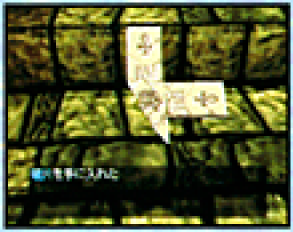




POINT 15 :遺跡内

古代的ジグゾーパズル?!

またしても部屋に閉じ込められる不運に。しかし、落ち着いてよく見れば、床に遺跡の破片らしき物が沈んでいる。これを拾って正面の十字に当てはめてみたら……。



POINT 16 :遺跡内

違いのわかる人になろう!

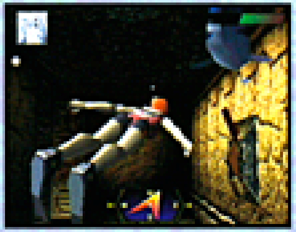
遺跡を進んでいくと、何本かの柱があり、ひとつだけ色の違う柱を発見。そこを押してみると、柱がずれて中からある物が入手できる。



POINT 17 :遺跡内

仕掛けはどんどん動かすべし!

遺跡内では、レバーやスイッチなどいろいろな仕掛けに遭遇する。特に危険はないので、とりあえずは動かしてみよう。意外な突破口が開き、新たなアイテムが入手できることも……。



POINT 18 :遺跡内

固定観念にとらわれるな!

海の中だからといって、すべてのアイテムが床に沈んでいるわけではないし、光の柱が扉開けの仕掛けに使われているだけとも限らない。光の柱の仕掛けで意外な場所が反応し、重要アイテムを入手することもあるのだ。



POINT 19 :遺跡内

進む先は水流まかせ?!

強い水流に身体が押し流される場所では、水流に逆らおうとしても無駄。どうしても水流の方向と違う方へ行きたいのなら、水流が流れる向きを変えるしかない。壁に、それらしき仕掛け…なかった?



POINT 20 :遺跡内

武器はなくても敵は倒せる!

何も武器を持っていなくてもあわてる必要はない。敵の身体に刻印されている紋様と同じ柄のある場所が発見できれば、敵は倒したも同然。同じ紋様を3つ揃えて……。

